

**Telotte, J.P. & Gerald Duchovnav. *Science Fiction Double Feature. The Science Fiction Film as Cult Text*. Liverpool: Liverpool University Press. 287 páginas. ISBN: 978-1781381830**

Desde la publicación en 1991 de *The Cult Film Experience* –la primera obra académica que tenía como objeto de estudio el cine de ciencia ficción y su conexión con el fenómeno del cine de culto– la investigación académica ha puesto de manifiesto que el denominado cine de culto tiende a ser enigmático en lo relativo a las convenciones de las que hace uso, así como en lo respectivo a las fórmulas descriptivas e incluso a los perfiles psicológicos de los personajes que se enmarcan en este tipo de obras. Aunque se pueden encontrar obras de culto en todo tipo de géneros cinematográficos, las abruptas e inesperadas yuxtaposiciones narratológicas que ofrece el cine de ciencia-ficción son sintomáticas de la naturaleza ambigua del mismo, tal y como apunta Telotte. La presencia de farragosas tramas que siempre se desenvuelven en la frontera entre la verdad y la ilusión, la naturaleza transgresiva e histriónica de la obra, así como la manera en la que se mima y se sacraliza la experiencia estética del espectador, son elementos clave que hacen que este tipo de obras tienda a elevarse a la categoría de *culto*.

La obra *Science Fiction Double Feature* editada por J. P. Telotte, Profesor de Estudios Cinematográficos y Medios de Comunicación en la Instituto de Tecnología de Georgia, y Gerald Duchovnav, Profesor de Estudios Ingleses y Cinematográficos en la Texas A&M University-Commerce, examina la doble naturaleza del cine de ciencia ficción, ya que esta visión dual –a caballo entre lo real y la ficticio– es una constante, también, en el cine de culto. La finalidad principal de la obra de Telotte y Duchovnav es, por tanto, la de trazar paralelismos entre el cine de culto y el género de la ciencia ficción. Como se enfatiza a lo largo de todo el volumen, el cine de ciencia ficción invita al espectador a abrazar escenarios utópicos plagados de tecnología futurista. En muchas ocasiones, el cine de culto hace uso de estos escenarios para desarrollar sus tramas. No obstante, la atracción que ejerce el cine de culto reside en su naturaleza interparadigmática, es decir, en la manera en la que amalgama diferentes tipos de textos y escenarios de una manera intencionadamente confusa a la par que revitalizadora. Esto ha llevado históricamente al cine de culto a ser estudiado por sus yuxtaposiciones contraintuitivas, sus fusiones aparentemente paradójicas y, en última instancia, por los oxímoros que acaban caracterizando la obra fetiche. Como Telotte sugiere, esto ha sido también un marcador cardinal del cine de ciencia-ficción desde *The Rocky Horror Picture Show* (1975) en adelante. La conexión entre la cinefilia tan peculiar que despierta el cine de culto y la oda a los sentimientos humanos que solemos encontrar en el género de la ciencia-ficción no es baladí. La naturaleza visual de la obra cinematográfica, así como el impacto estético que pretende producir, facilitan que el cine de ciencia-ficción haga visualizar tales escenarios a un

espectador que, posteriormente, no solo atenderá convenciones internacionales (ComicCon, DragonCon, WorldCon), sino que además se involucrará en multitud de actividades que podríamos abarcar dentro de la categoría de juegos de rol. Esta es, en última instancia, la gran divergencia entre la obra convencional y la de culto. Esta última instigará al espectador a experimentar la ilusión cinematográfica de una manera que el cine convencional nunca podría hacer.

La obra *Science Fiction Double Feature* reúne a un repertorio internacional de académicos dedicados al estudio de los medios de comunicación y los estudios cinematográficos para dar respuesta a las preguntas que necesariamente surgen a la hora de analizar la intersección entre el cine de culto y el género de la ciencia ficción. La primera sección de capítulos está dedicada al estudio de estas amalgamas presentes en el cine de culto: entre diferentes géneros, diferentes corrientes cinematográficas, diferentes personajes y actores, y hasta diferentes tradiciones nacionales. Los capítulos que forman parte de esta primera sección ponen de manifiesto que estas amalgamas permiten al espectador vivir una experiencia estética placentera por el propio impacto que suponen tales inesperadas mezclas y yuxtaposiciones. La segunda sección de este trabajo pivota en torno al papel que juegan los directores y los actores en la cristalización de una obra como obra de culto, así como a la importancia cardinal de las actividades organizadas tanto por los *fans* como por los denominados *haters*. Estos capítulos exploran la naturaleza sui generis de la actividad (o *interactividad*) de la audiencia para con la obra de culto. Finalmente, la última sección de este trabajo se centra en aquellos trabajos considerados malos o excesivamente transgresores, es decir, trabajos que atraen al espectador por su propia ausencia de calidad cinematográfica. Sconce sugiere en este sentido que el estudio de las malas obras cinematográficas puede ser especialmente útil, pues nos enseñan mucho sobre la obra cinematográfica “como práctica, como arte y como objeto”.

A pesar de que el cine de ciencia ficción recibe notoria atención dentro de la investigación académica, este volumen pretende ocupar un vacío en lo que se refiere al estudio de la obra de culto desde un punto de vista formal. Entre la multitud de películas que son analizadas a lo largo de la obra, cabría destacar: *Robot Monster* (1953), *Zardoz* (1974), *A Boy and His Dog* (1975), *Tetsuo: The Iron Man* (1989), *Space Truckers* (1996), *Iron Sky* (2012) o *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004).

David Alemany  
Universidad de Sevilla  
[palemany@us.es](mailto:palemany@us.es)



